**U.T. 4. BOM-DOM-EVENTOS-WEB-COMPONENTS**

**Información general**

En este proyecto vamos a implementar en una aplicación web todo lo visto hasta ahora, el objetivo es empezar a comprender el paradigma de la Programación Orientada a Componentes que usan los principales FrameWorks como Angular y React.

Las actividades deben ser entregadas en archivo pdf con el siguiente formato: UT4\_Proyecto\_Web\_Components\_Nombre\_Apellidos.

**si no se respeta el formato de entrega no se corregirá la actividad.**

Pasos para seguir:

* UTILIZAR EL PROYECTO BASE DADO EN EL AULA VIRTUAL.

En el aula virtual en la sección UT4-DOM-EVENTOS tienes un proyecto llamado doc-prog-orien-componentes-js. Esta será la base del proyecto que realizarás.

* COMPONENTE LOGIN.

Crea un componente que permita realizar un acceso a la aplicación usando lo visto tanto en la tarea de investigación sobre Logins como lo visto en clase sobre validación de formularios, debes incluir expresiones regulares. El formulario de Login debe tener al menos tres inputs:

-Nombre de usuario.

-Correo electrónico.

-Contraseña.

Simula una base de datos local incluyendo variables que comparen lo que se tiene en los datos locales con los datos que debe ingresar el usuario para dar acceso a la app.

* IMPLEMENTAR DENTRO DEL PROYECTO TODO LO VISTO HASTA AHORA SOBRE EL BOM-DOM-EVENTOS-FORMULARIOS

La idea es crear una aplicación que sirva como herramienta para el estudio de lo llevado hasta ahora en la asignatura además de crear las interfaces necesarias para interactuar con la información.

Utiliza por ejemplo el menú lateral para crear enlaces a las secciones que necesites implementar que luego serán vistas en el componente <main-section-component>

* ESTILOS Y PRESONALIZACIÓN.

Implementa colores personalizados, favicon u otros componentes que enriquezcan la interacción del usuario.

A la hora poner código utiliza cajas donde se pueda copiar dicho código como por ejemplo lo que se usa en la documentación de Mozilla:  
  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* ESCALABILIDAD Y REUTILIZACIÓN.

Diseña la aplicación de tal manera que permita ser escalable ( si deseas incorporar más componentes o unidades de clase etc.) y que permita el reciclaje de componentes para utilizarlos en otros proyectos.